



Progetto:

EvenTrento

Titolo del documento:

Analisi e Progettazione

Document Info:

Doc. Name	D2-EvenTrentoProgettazione	Doc. Number	D2 V0.1
Description	Documento di descizione dell'implementazione		

Dipartimento di Ingegneria e Scienza dell'Informazione

Contents

1	Scopo del documento	i
2	Requisiti Funzionali	ii
3	Analisi dei Componenti	vi
3.1	Definizione dei Componenti	vi
3.2	Diagramma dei Componenti	vi
4	Diagramma delle Classi	vi

1 Scopo del documento

Il seguente documento riporta la specifica dei requisiti funzionali del sistema tramite un linguaggio semi-formale. Si tratta dunque di un approfondimento (nonché di una formalizzazione) di quanto riportato in linguaggio naturale all'interno del D1. Il linguaggio utilizzato per la formalizzazione dei requisiti è UML (Unified Modeling Language), declinato in Use Case Diagrams (UCDs), Component Diagrams, Sequence Diagrams, e Class Diagrams.

2 Requisiti Funzionali

Di seguito sono riportati i functional requirements (FR) del sistema sia in linguaggio naturale che tramite Use Case Diagrams (UCDs). La notazione è coerente con quella utilizzata all'interno del documento D1.

FR1 e FR2: Login e Registrazione

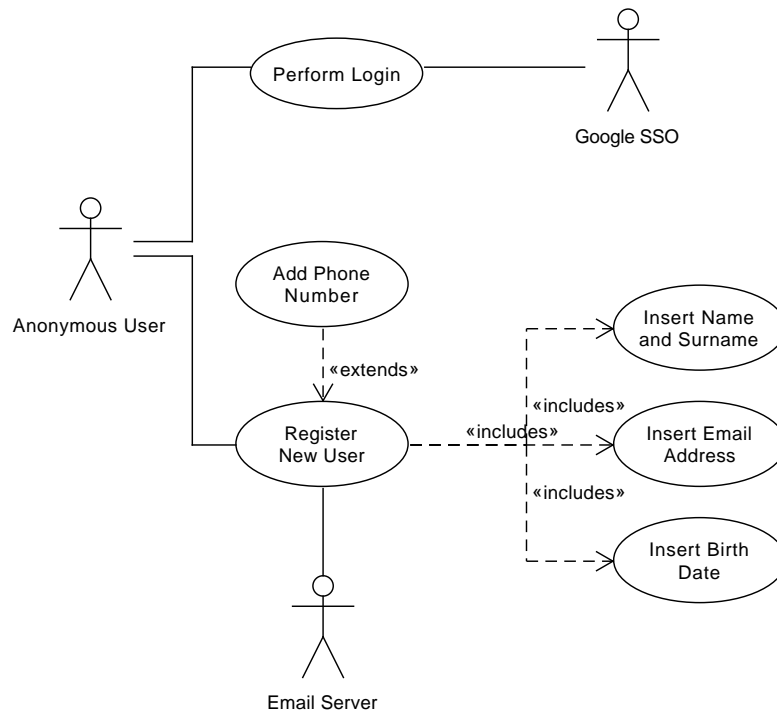


Figure 1: UCD relativo a FR1 e FR2.

Use Case FR1: Login

- L'utente visualizza una pagina con un form
- Se l'utente inserisce le credenziali (vedi Estensioni) corrette (vedi Eccezioni) e preme sul pulsante "Login", si apre la schermata principale dell'applicazione.
- Qualora l'utente selezioni il logo di Google, il processo di autenticazione verrà gestito da Google SSO

Use Case FR2: Registrazione

- L'utente visualizza una pagina dalla quale inserire nome, cognome, indirizzo mail (vedi Eccezioni)
- Il sistema invia una mail all'indirizzo fornito dall'utente contenente un link e una password temporanea
- L'utente deve confermare la registrazione tramite il link di cui sopra (vedi Eccezioni). Può quindi accedere al sistema tramite la password temporanea

Eccezioni

- Qualora le credenziali inserite non siano corrette, l'applicazione restituisce un messaggio di errore
- Qualora l'utente non apra il link contenuto nella mail automatica, la registrazione non viene finalizzata

Estensioni

- La password contenuta nella mail generata automaticamente dal sistema a seguito della registrazione dev'essere modificata a seguito del primo login

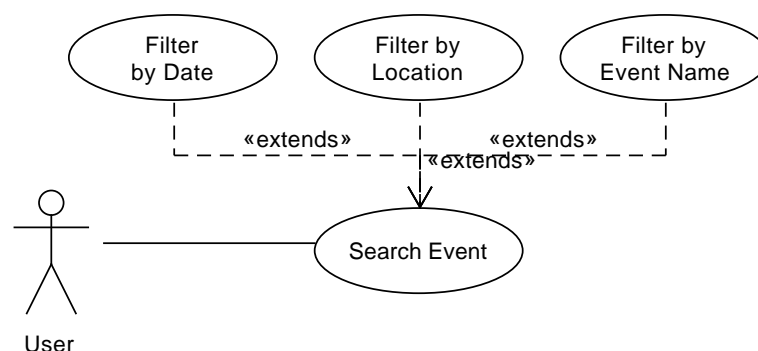
FR4: Visualizzazione Eventi

Figure 2: UCD relativo al FR4.

Use Case FR34: Visualizzazione Eventi

- La ricerca di eventi può essere effettuata da qualsiasi utente, anche non loggato
- L'utente può scegliere se esplorare la mappa integrata nella schermata iniziale, o se visualizzare gli eventi in forma di lista
- Qualora l'utente decida di visualizzare la lista degli eventi, viene messo a disposizione un servizio di filtering basato su 3 possibili criteri: data, luogo e nome dell'evento

FR8 e FR10: Creazione ed Aggiornamento Eventi**Use Case FR8: Creazione Eventi**

- Qualora l'utente appartenga alla categoria "Owner" o a quella "Organizer" e sia loggato (vedi Eccezioni), dalla pagina del profilo personale è visibile un pulsante "New event"
- La pressione del pulsante rimanda alla pagina di creazione eventi. Per la creazione di un nuovo evento è necessario l'inserimento di un nome, di una data, di una location e di una descrizione (vedi Eccezioni)
- L'aggiunta di immagini è facoltativa, così come lo è il prezzo

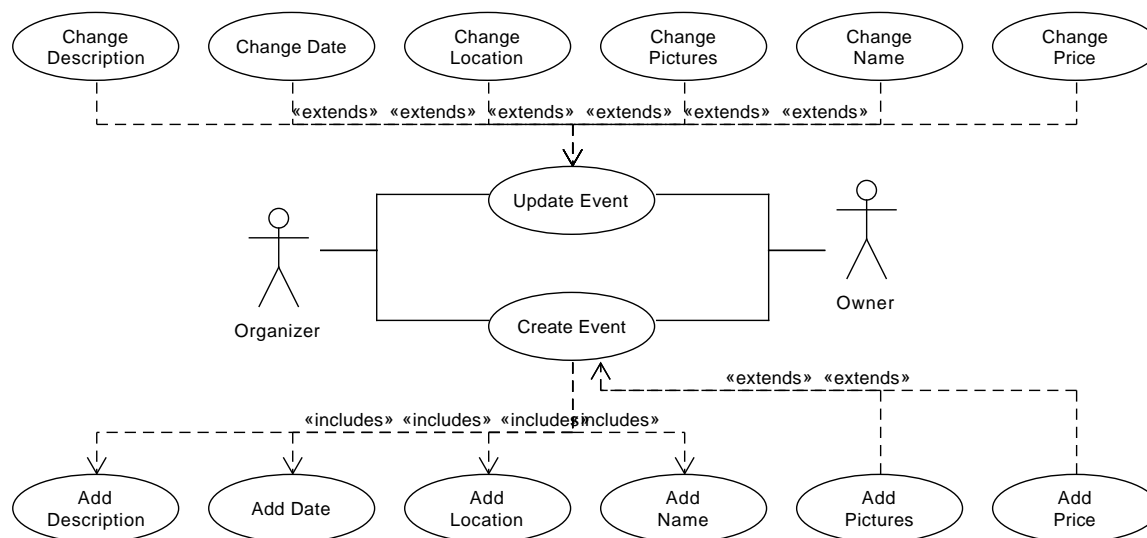


Figure 3: UCD relativo a FR8 e FR10.

Use case FR10: Modifica Eventi

- Qualora un utente appartenente alle categorie "Owner" o "Organizer" sia loggato e abbia precedentemente creato un evento (vedi Eccezioni), dalla propria pagina personale può raggiungere l'evento in questione tramite il pulsante "My events"
- La pressione del pulsante rimanda ad una lista degli eventi creati. Selezionandone uno è possibile modificare uno qualsiasi dei vari campi entro una settimana dall'evento (vedi Eccezioni e Estensioni)

Eccezioni

- Qualora l'utente non sia loggato, non esiste alcun profilo personale
- Qualora l'utente appartenga alla categoria "User", la pagina del profilo personale è priva del pulsante per la creazione di eventi
- Se durante la creazione di un evento non viene compilato uno dei campi obbligatori, il pulsante "Create Event" rimane inattivo
- Qualora l'utente non abbia mai creato eventi, il pulsante "My Events" non è attivo
- Qualora manchi meno di una settimana all'evento in questione, i campi non risultano modificabili

Estensioni

- Gli eventi passati rimangono visualizzabili tramite il pulsante "My events", tuttavia non risultano più editabili

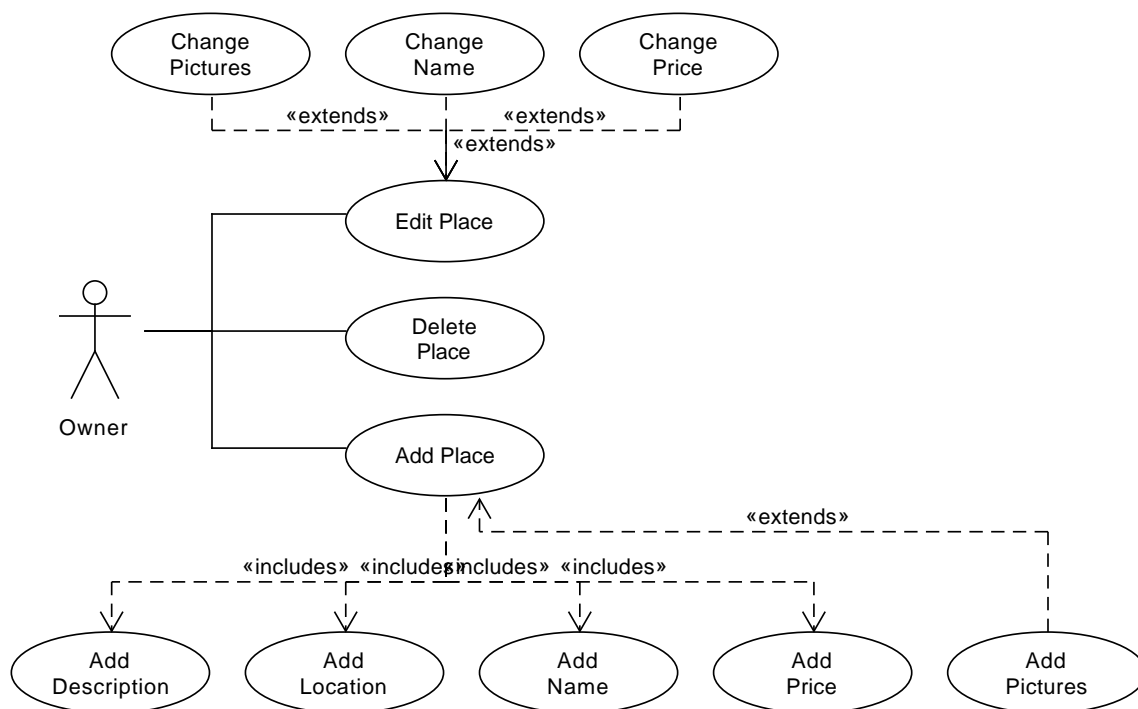
FR12-13: Aggiunta e Modifica Luogo

Figure 4: UCD relativo al FR12.

Use Case FR12: Aggiunta Luogo

- Qualora l'utente sia loggato con un profilo di tipo "Owner" (vedi Eccezioni), dal proprio profilo personale ha la possibilità di aggiungere un luogo tramite il pulsante "New Place"
- La pressione del pulsante rimanda alla pagina di aggiunta luoghi. Per l'aggiunta di un nuovo luogo occorre inserire una location, un nome, una descrizione, ed un prezzo (vedi Eccezioni). Opzionalmente è possibile inserire delle foto

Use Case FR13: Modifica Luogo

- Qualora l'utente sia loggato con un profilo di tipo "Owner" e abbia precedentemente aggiunto una location, dalla propria pagina personale può raggiungere l'evento in questione tramite il pulsante "My places"
- La pressione del pulsante rimanda ad una lista degli spazi aggiunti. Selezionandone uno è possibile modificare uno qualsiasi dei campi e/o eliminare lo spazio se e solo se lo spazio non è attualmente collegato ad un evento (vedi Eccezioni)

Eccezioni

- Qualora l'utente non sia loggato, non esiste alcun profilo personale
- Qualora l'utente non appartenga alla categoria "Owner", la pagina del profilo personale è priva del pulsante per l'aggiunta di spazi

- Se durante l'aggiunta di uno spazio non viene compilato uno dei campi obbligatori, il pulsante "Create Place" rimane inattivo
- Qualora lo spazio sia collegato ad un evento, le modifiche sono disattivate a partire da 7 giorni prima della data prevista per l'evento

3 Analisi dei Componenti

3.1 Definizione dei Componenti

3.2 Diagramma dei Componenti

4 Diagramma delle Classi